Comparaison

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : mars 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X ou Windows

Site dédié : http://www.projectomega.com/open-source

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

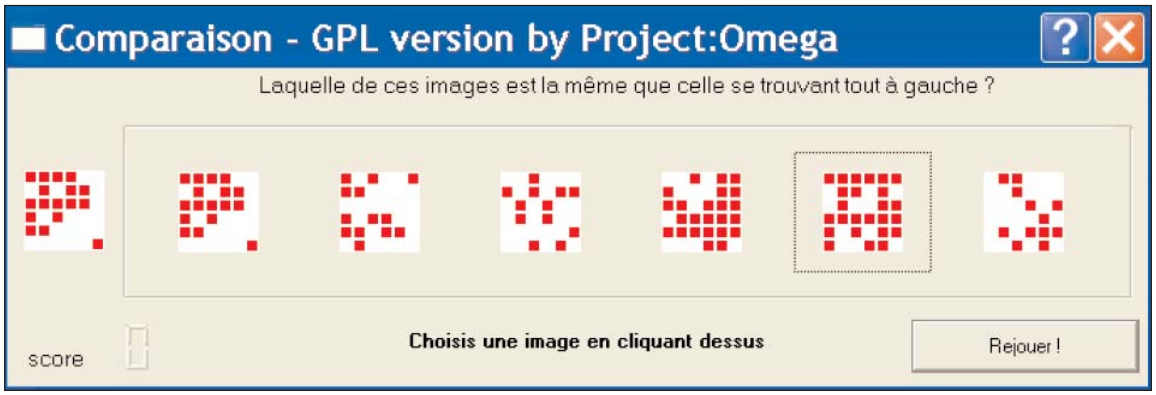
Discipline : découverte du monde (structuration de l'espace)

Descriptif : *Comparaison* propose un exercice de discrimination visuelle. Il s'agit de reconnaître et de sélectionner, dans une série de 6, le carré colorié de manière identique au modèle situé à gauche, en début de ligne. La simplicité de l'exercice permet de l'utiliser sans connaissance préalable de l'outil informatique. L'application ne comporte qu'un seul type d'exercice, un seul niveau de jeu.

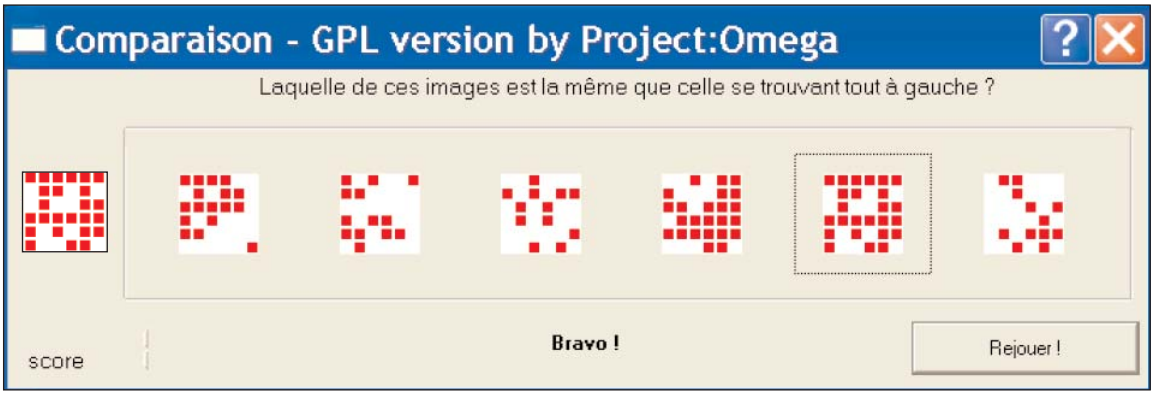
Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil


Comparaison - GPL version by Project:Omega
Laquelle de ces images est la même que celle se trouvant tout à gauche ?
score
Choisis une image en cliquant dessus
Rejouer !

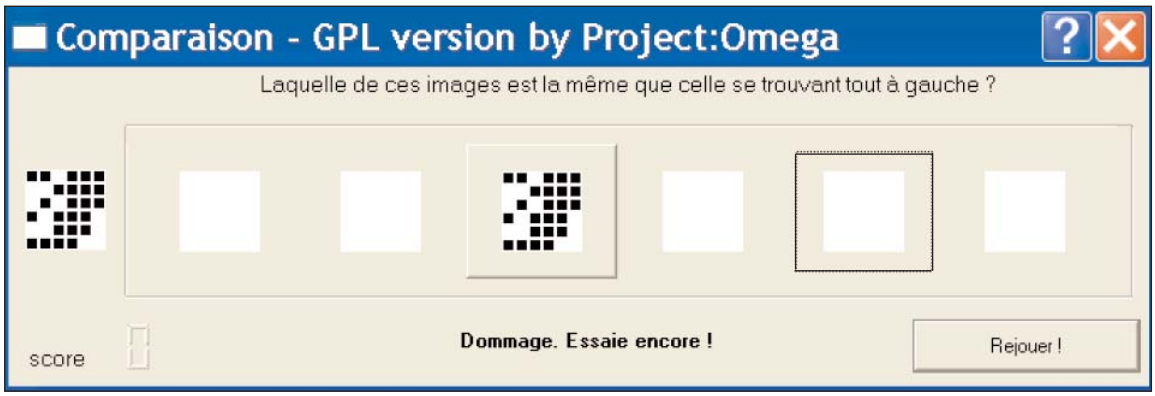
- La page d'accueil énonce directement la consigne du jeu du logiciel *Comparaison*. À l'aide de la souris, l'élève doit sélectionner l'image identique à celle proposée en modèle à gauche.


Comparaison - GPL version by Project:Omega
Laquelle de ces images est la même que celle se trouvant tout à gauche ?
score
Bravo !
Rejouer !

- En cas de réussite, un signal sonore se fait entendre (applaudissements), un texte de félicitation s'affiche ("Bravo") et le Score augmente d'un point.

L'élève peut passer à l'exercice suivant, en utilisant le bouton Rejouer !.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine


Comparaison - GPL version by Project:Omega
Laquelle de ces images est la même que celle se trouvant tout à gauche ?
score
Dommage. Essaie encore !
Rejouer !

- En cas d'échec, la réponse exacte est affichée ainsi qu'un message d'encouragement, et le score est diminué d'un point.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

3. Pistes pour une exploitation pédagogique

Comparaison 1 (J. Cerfontaine)

Présentation

- disciplines : découverte du monde (structuration de l'espace), langue française (utilisation d'un vocabulaire adapté)
- niveaux concernés : moyenne et grande sections, CP débutants, CLIS
- descriptif : utilisation d'un logiciel comme support d'activité langagière
- référence aux programmes officiels : "L'outil informatique à l'école maternelle doit rester un support d'échange entre les enfants et s'intégrer à un processus global d'amélioration du langage."
- prérequis : compte tenu de la simplicité d'utilisation du logiciel et de la simplicité du jeu, un entraînement préalable n'est pas nécessaire. Au cours de l'exercice, les élèves seront amenés uniquement à utiliser la souris (clic gauche) pour choisir un carré ou pour rejouer.
- objectif cognitif : discrimination visuelle
- objectif méthodologique : sélectionner un élément en utilisant la souris
- temps imparti : 3 séances de 10 à 20 minutes

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : collectif, en atelier par groupes de 2 et en individuel

- déroulé des étapes :

• phase collective de présentation du jeu sur un support collectif (tableau, écran de télévision, vidéoprojecteur, ...) : la fiche d'exercices individuelle 1 (voir plus loin) peut être agrandie et utilisée à cette occasion.

  - ✔ Que faut-il faire pour gagner des points ?
  - ✔ Comment faire pour trouver le carré semblable au modèle ?

Lors de cette présentation, les élèves sont amenés à entendre et à utiliser le vocabulaire spécifique (*carré*, *modèle*, *ligne*, *colonne*, *premier*, *deuxième*, ...)

• phase de travail en atelier (2 élèves par poste informatique) : chaque joueur doit faire un score de 5 points (ou 10) avant de laisser la place à l'autre. On a le droit de s'entraider mais "sans les mains" !

• phase de travail individuelle : chaque élève reçoit une fiche papier (voir plus loin la fiche d'activités individuelle 1) reprenant l'exercice proposé dans *Comparaison* : il doit entourer le carré semblable au modèle ; autre possibilité : les élèves reçoivent une fiche "vierge" où sont tracés des carrés (voir fiche d'activités individuelle 2) et chacun doit créer une fiche d'exercices pour le reste de la classe.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

Comparaison 2 (J. Cerfontaine)

Présentation

- disciplines : découverte du monde (structuration de l'espace), langue française (utilisation d'un vocabulaire adapté)
- niveaux concernés : moyenne et grande sections, CP débutants, CLIS
- descriptif : utilisation d'un logiciel comme support d'activité langagière
- référence aux programmes officiels : "L'outil informatique à l'école maternelle doit rester un support d'échange entre les enfants et s'intégrer à un processus global d'amélioration du langage."
- prérequis : compte tenu de la simplicité d'utilisation du logiciel et de la simplicité du jeu, un entraînement préalable n'est pas nécessaire. Au cours de l'exercice, les élèves seront amenés uniquement à utiliser la souris (clic gauche) pour choisir un carré ou pour rejouer.
- objectif cognitif : discrimination visuelle
- objectif méthodologique : sélectionner un élément en utilisant la souris
- temps imparti : 3 séances de 10 à 20 minutes

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : en atelier, collectif, puis par groupes de 2 ou en individuel

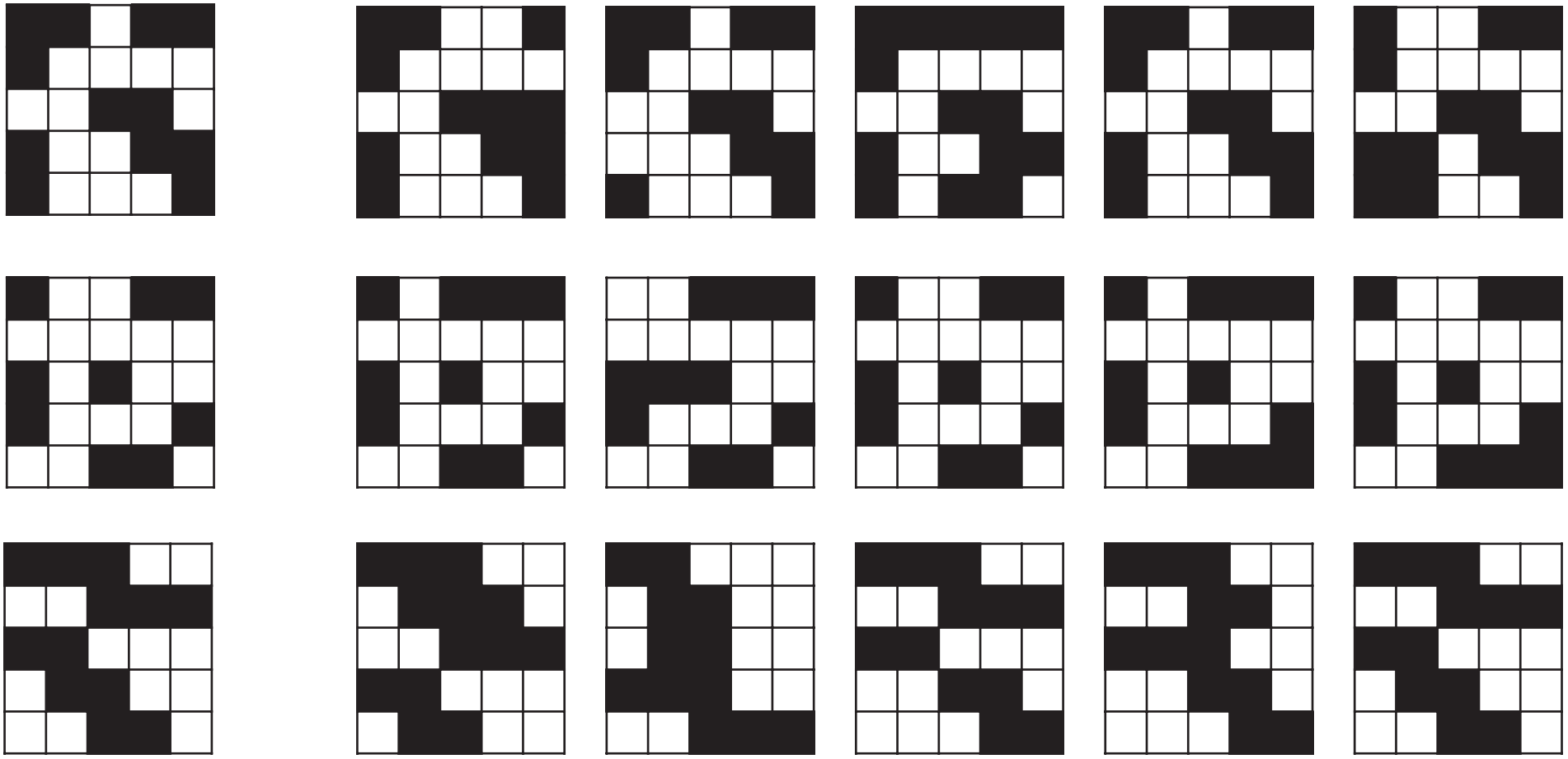
- déroulé des étapes :
  - phase en atelier : un groupe d'élèves utilise le logiciel sans aide, il en découvre le fonctionnement par tâtonnement.
  - phase collective : le groupe qui a testé le logiciel doit en expliquer le fonctionnement aux autres.
  - phase de travail individuelle ou par 2 : le logiciel est manipulé par tous les élèves de la classe.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

Fiche d'activités 1

Prénom : Nom : Date :

Sur chaque ligne, entoure le carré semblable au modèle proposé à gauche.

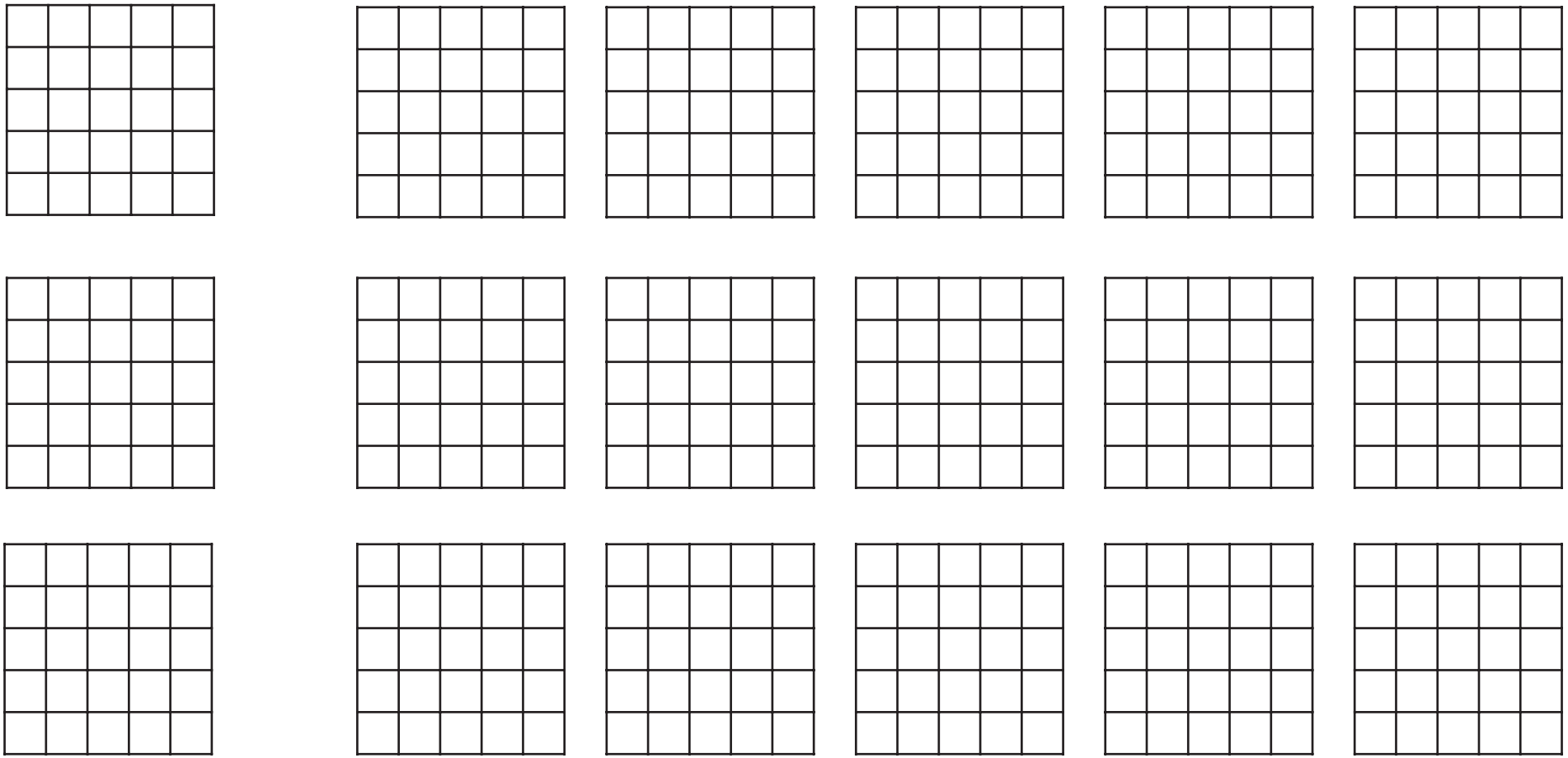


Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

Fiche d'activités 2

Prénom : Nom : Date :

À toi de créer un exercice. Sur chaque ligne, propose à gauche un modèle de carré (en coloriant d'une certaine façon les petits carrés qui le composent). Reproduis ce modèle à un endroit de la ligne et termine l'exercice en créant des carrés ressemblant plus ou moins au modèle.



Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

Labyrinthe

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : mars 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X ou Windows

Site dédié : http://www.projectomega.com/open-source

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

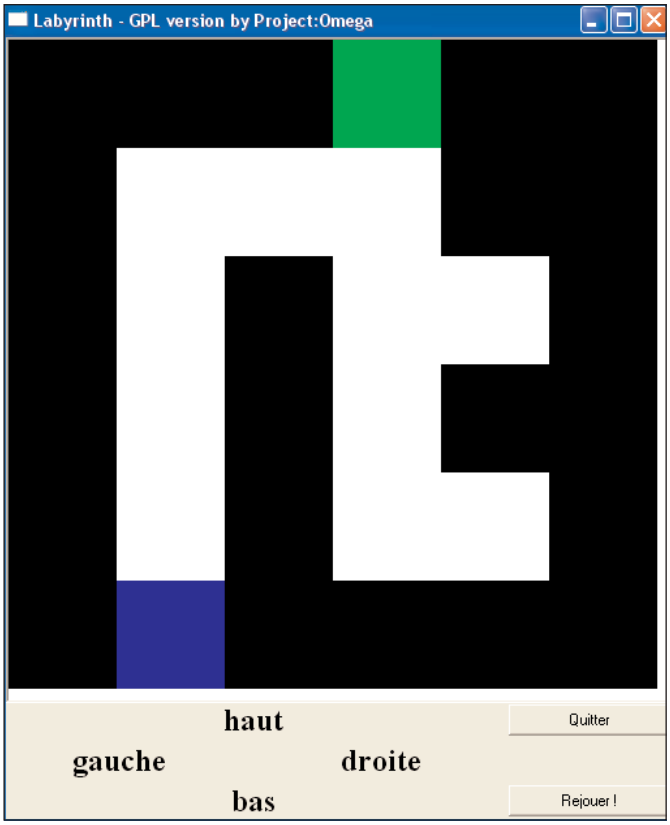
Discipline : découverte du monde (structuration de l'espace, latéralisation, acquisition d'un vocabulaire adapté)

Descriptif : *Labyrinthe* est un logiciel ludo-éducatif. Il s'agit de trouver son chemin au travers d'un labyrinthe et de rallier un point déterminé. Les configurations de jeu sont de plus en plus complexes à mesure que le joueur parvient au but et enchaîne les parties.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil

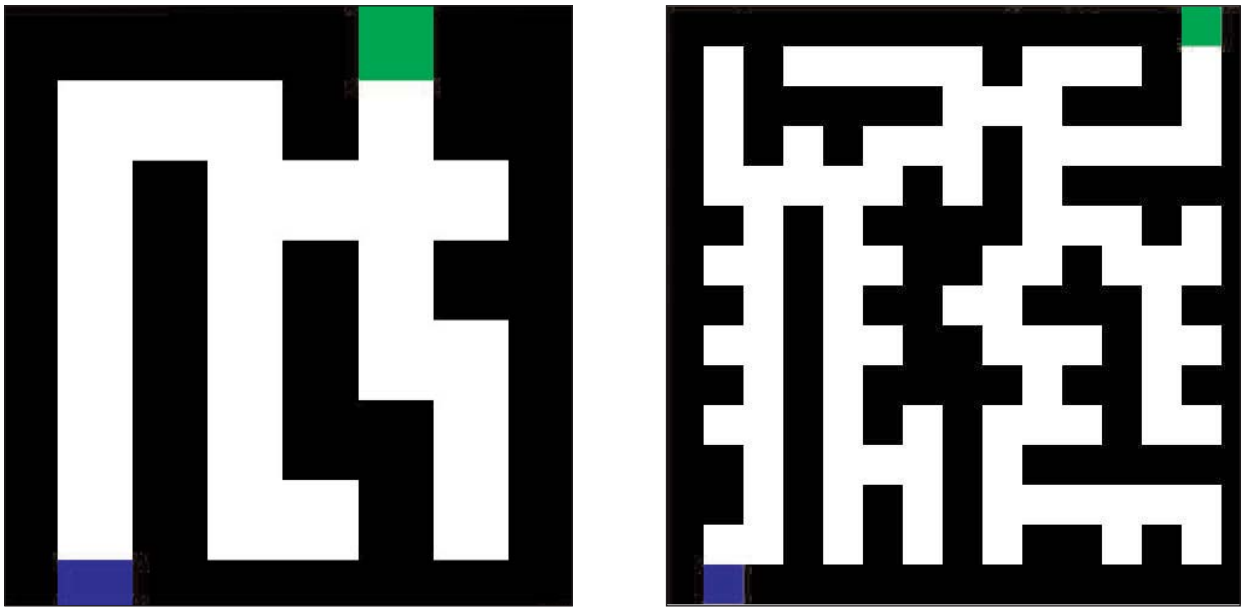


- La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le joueur utilise les flèches directionnelles du clavier pour déplacer le carré bleu jusque sur le carré vert.

- Lorsque le but est atteint, un signal sonore (applaudissements) se fait entendre et un texte de félicitation s'affiche ("Bravo ! !").

L'élève peut faire une nouvelle partie en cliquant sur le bouton "Rejouer !"

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine



- À mesure que le joueur accumule les victoires, les configurations de jeu sont de plus en plus complexes.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Labyrinthe 1 (J. Cerfontaine)

Présentation

- disciplines : découverte du monde, mathématiques, maîtrise de la langue
- niveaux concernés : moyenne et grande sections, CP débutants, CLIS
- descriptif : orientation dans l'espace
- référence aux programmes officiels : repérer des déplacements dans l'espace
- prérequis : associer le sens de déplacement du carré à l'orientation des flèches directionnelles du clavier
- objectif cognitif : savoir s'orienter dans un espace avec obstacles
- objectif méthodologique : utiliser les flèches directionnelles
- temps imparti : selon le niveau et le projet, 4 à 7 séances de 20 minutes

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : travail individuel ou collectif

- déroulé des étapes

• Par petits groupes, les enfants découvrent un grand labyrinthe (plan horizontal) dessiné sur papier ou à la craie dans la cour de récréation. Les enfants doivent trouver le chemin pour aller au point indiqué ; ils doivent également (selon le niveau auquel on s'adresse) verbaliser leurs actions : "tout droit", "en arrière", "à gauche", "à droite". Pour les plus grands, on répartit les élèves en équipe de 2 : l'un indique verbalement le chemin à suivre, l'autre exécute.

• Dans la classe, par petits groupes, avec un labyrinthe dessiné sur une feuille quadrillée (plan vertical), un enfant déplace un pion (magnétique ou avec patafix) case par case, selon les indications données par les autres pour rejoindre le point indiqué. Pour les plus petits, les indications "gauche", "droite", ... peuvent être remplacées par exemple par des indications de couleur (en ayant pris soin de matérialiser auparavant chaque direction par une couleur).

• Par groupes de 2 sur un ordinateur, dans le cadre des ateliers et d'un contrat de travail, les élèves découvrent le logiciel *Labyrinthe*. On s'entraide, on se conseille, mais on ne fait pas "à la place de". On peut également utiliser les couleurs pour les plus jeunes (gommettes de chaque côté de l'écran), à condition de varier les couleurs pour éviter l'assimilation systématique "gauche-bleu", "droite-jaune", par exemple.

• Individuellement, dans le même cadre, faire "traverser " aux élèves 3 ou 4 labyrinthes de difficultés croissantes (c'est possible en cliquant sur "Rejouer !") en leur indiquant que l'objectif est de ne faire aucune erreur. Demander aux enfants de compter leurs erreurs.

• Faire faire aux élèves individuellement des exercices sur papier (voir les fiches d'activités).

• Il est envisageable de réaliser soi-même ou de faire réaliser aux élèves un labyrinthe.

• Pour les plus grands, avec des impressions d'écran, en ayant pris soin de tracer à l'aide d'un crayon et d'une règle les cases, demander aux élèves de compter le nombre de coups à jouer pour gagner. Faire ensuite rechercher le labyrinthe correspondant sur le logiciel *Labyrinthe* et donner comme consigne de traverser le labyrinthe avec le nombre de coups qui a été identifié.

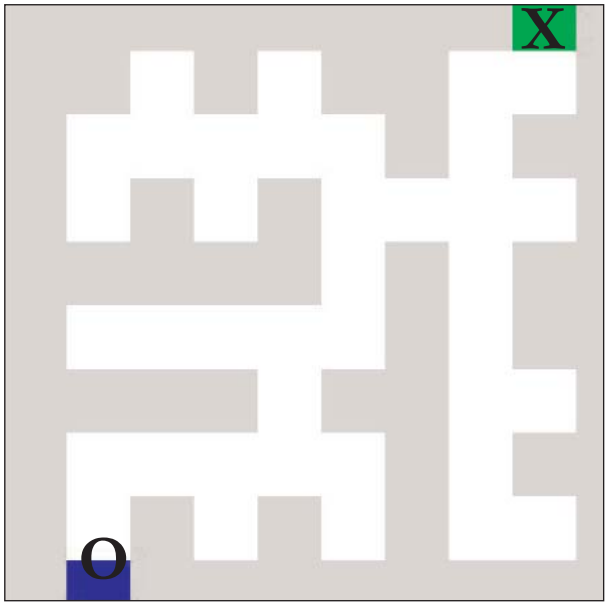
• Ce travail peut être réalisé dans le cadre d'un projet pluridisciplinaire portant sur le mythe du Minotaure.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

Fiche d'activités 1

Prénom : Nom : Date :

Dessine le trajet pour aller de O à X.

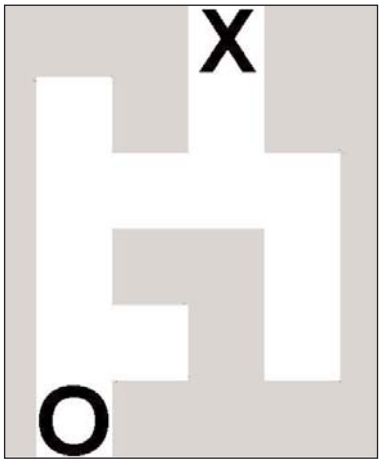


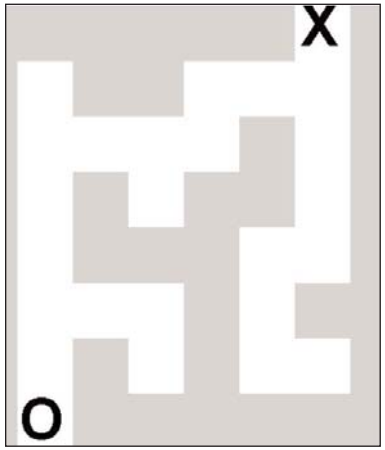
Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

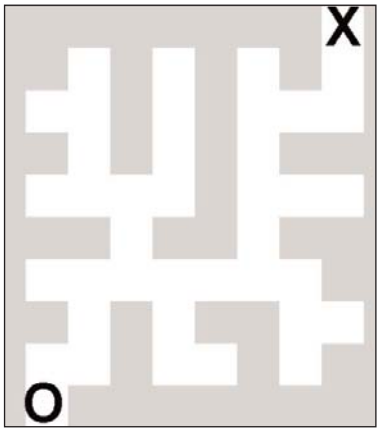
Fiche d'activités 2

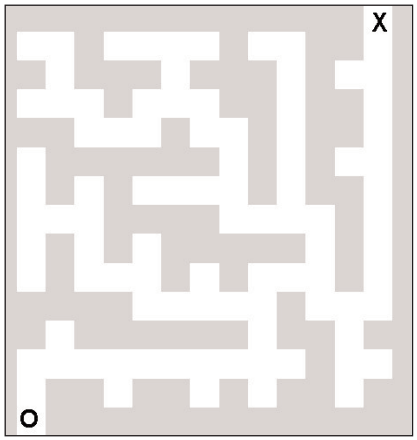
Prénom : Nom : Date :

Dessine le trajet pour aller de O à X.









Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

Labyrinthe Caché

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : mars 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X ou Windows

Site dédié : http://www.projectomega.com/open-source

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

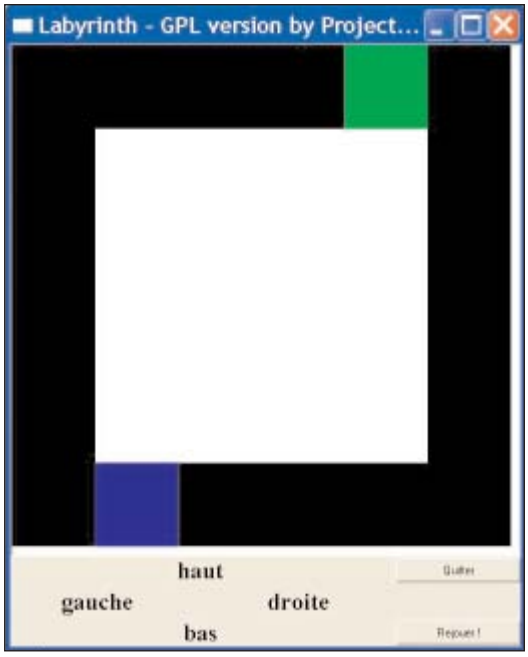
Discipline : découverte du monde (structuration de l'espace, latéralisation, acquisition d'un vocabulaire adapté)

Descriptif : *Labyrinthe Caché* est un logiciel ludo-éducatif. Il s'agit de trouver son chemin au travers d'un labyrinthe et de rallier un point déterminé. Les chemins des labyrinthes ne sont pas visibles si bien que la progression se fait par "essais-erreurs". Les configurations de jeu sont de plus en plus complexes à mesure que le joueur parvient au but et enchaîne les parties.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Frédérique Mayeux

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil



- La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le joueur utilise les flèches directionnelles du clavier pour déplacer le carré bleu jusque sur le carré vert. Lorsque le déplacement est impossible, l'élève doit trouver une issue positive en essayant successivement différentes directions.

- Lorsque le but est atteint, un signal sonore (applaudissements) se fait entendre et un texte de félicitation s'affiche ("Bravo ! !").

L'élève peut faire une nouvelle partie en cliquant sur le bouton "Rejouer !"

- À mesure que le joueur accumule les victoires, les configurations de jeu sont de plus en plus complexes.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Frédérique Mayeux

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Labyrinthe Caché (F. Mayeux)

Présentation

- disciplines : découverte du monde, mathématiques, maîtrise de la langue
- niveaux concernés : GS, CP, CLIS
- descriptif : résolution de problème
- référence aux programmes officiels : résoudre des problèmes non numériques
- prérequis : associer le sens de déplacement du carré à l'orientation des flèches directionnelles du clavier, utiliser avec aisance le logiciel *Labyrinthe Caché*
- objectifs cognitifs : savoir émettre des hypothèses et les expérimenter
- objectif méthodologique : utiliser les flèches directionnelles
- temps imparti : selon le niveau et le projet, 4 à 7 séances de 20 minutes

Déroulé pédagogique

- mode d'utilisation : collectif et en petits groupes

- déroulé des étapes :

• Un groupe expérimente le logiciel et en cherche le fonctionnement pour en rendre compte à l'ensemble de la classe.

• Le groupe de test explique le fonctionnement du logiciel à l'ensemble de la classe en utilisant un vocabulaire adapté. Il décrit en particulier les opérations à prévoir lorsque le carré ne peut pas avancer.

• Les élèves utilisent *Labyrinthe Caché* à 2 sur un ordinateur, dans le cadre des ateliers et d'un contrat de travail.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Frédérique Mayeux

Mémo-Dominos

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : mars 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X ou Windows

Site dédié : http://www.projectomega.com/open-source

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

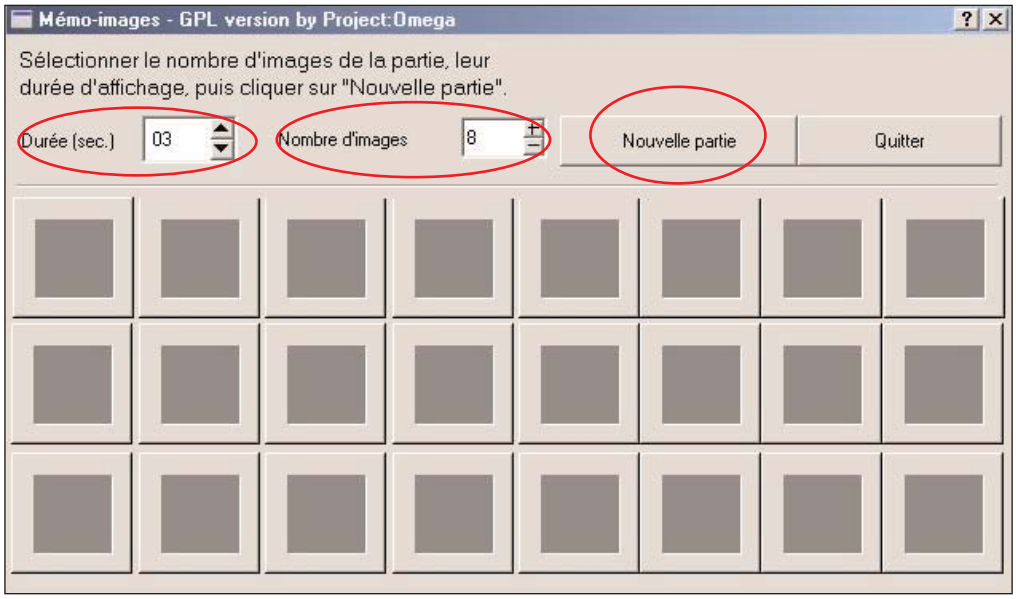
Discipline : transversal (travail de mémorisation)

Descriptif : *Mémo-Dominos* est un logiciel ludo-éducatif. Il s'agit d'un jeu de *memory* à base de carrés où figurent des constellations de couleurs différentes et aux dispositions variables. Il est possible de paramétrer la difficulté des parties en fonction de 2 critères : le nombre d'images à mettre en paires et le temps de visualisation des images une fois qu'elles sont retournées.

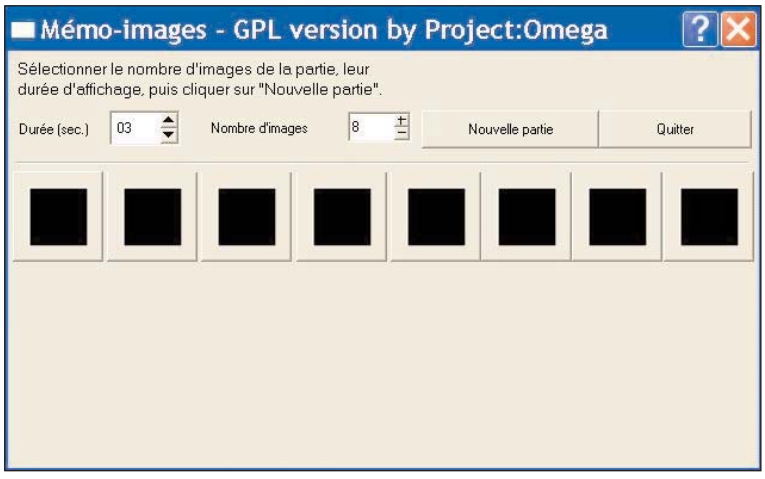
Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil

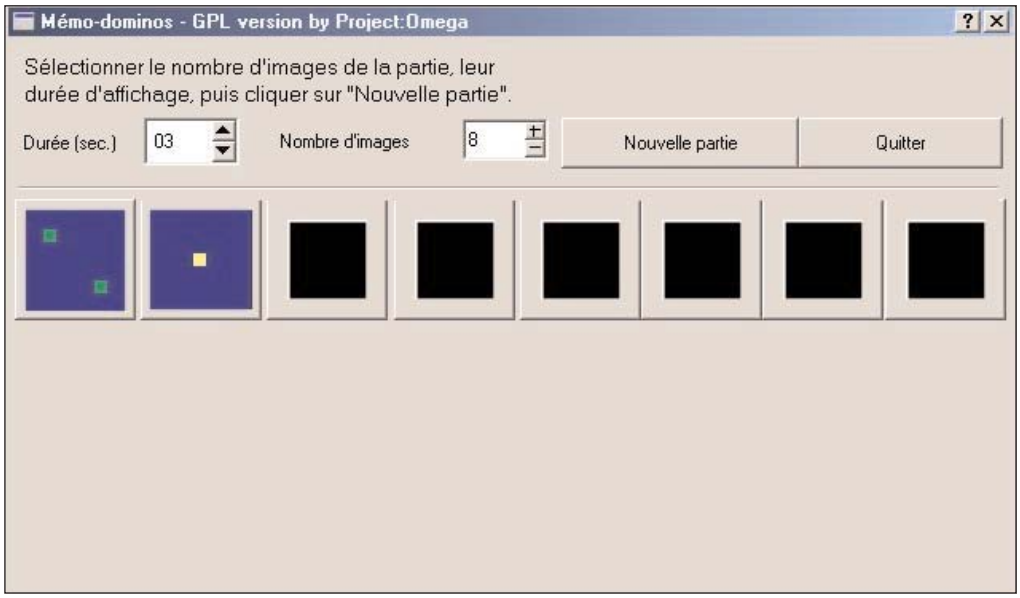


- La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le joueur doit en premier lieu choisir le nombre d'images à assembler par paires (de 4 à 24) ainsi que le temps de visualisation des cartes une fois qu'elles sont retournées (de 1 à 3 secondes). Il faut ensuite cliquer sur Nouvelle partie pour commencer à jouer.

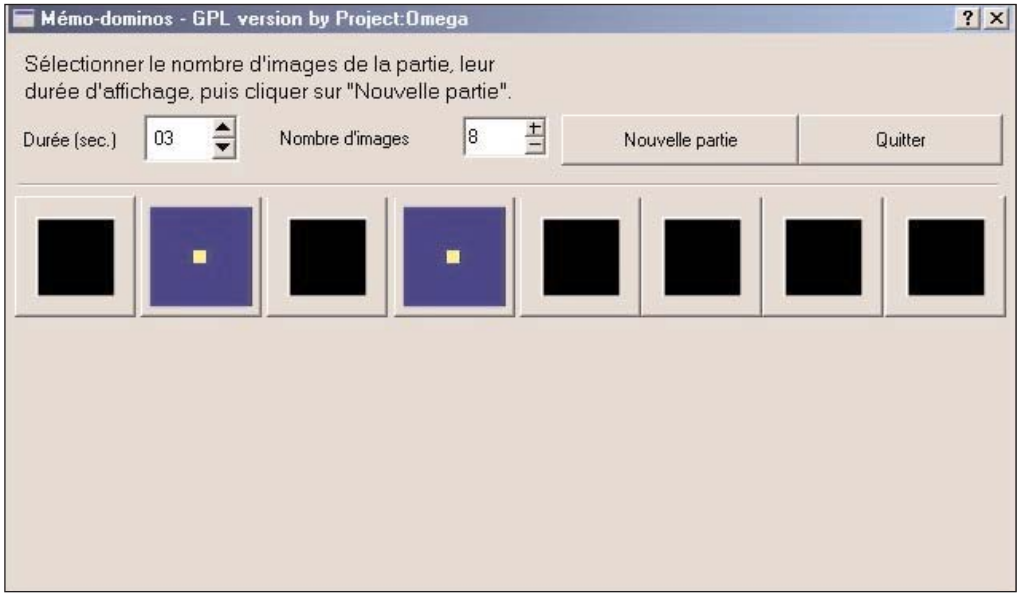


- Dans l'exemple ci-dessus, il faut reconstituer 4 paires d'images. Les cartes sont retournées par deux (l'une après l'autre) à l'aide de la souris (en cliquant dessus).

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

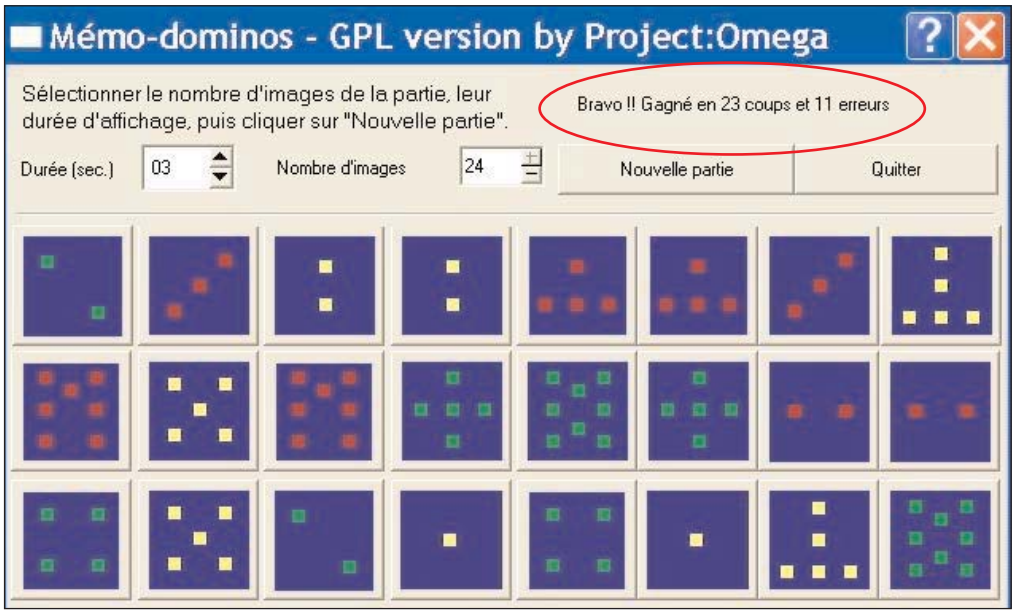


- Lorsque 2 images retournées sont différentes, elles restent affichées un certain temps, selon le choix fait précédemment (ici 3 secondes). Elles sont ensuite automatiquement remises "à l'envers".



- Lorsque 2 images retournées sont identiques, elles restent découvertes jusqu'à la fin de la partie.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine


Mémo-dominos - GPL version by Project:Omega
Sélectionner le nombre d'images de la partie, leur durée d'affichage, puis cliquer sur "Nouvelle partie".
Bravo !! Gagné en 23 coups et 11 erreurs
Durée (sec.)
03
Nombre d'images
24
Nouvelle partie
Quitter

✹ Lorsque toutes les paires ont été découvertes, un signal sonore (applaudissements) indique la réussite et le score s'affiche en haut à droite.

Remarque : les séries ne sont pas répétitives mais à tirage aléatoire.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Mémo-Dominos (J. Cerfontaine)

Présentation

- discipline : transversal (mémorisation, discrimination visuelle)
- niveaux concernés : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS
- descriptif : utilisation d'un logiciel comme support de mémorisation et de discrimination visuelle
- références aux programmes officiels : utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur, utiliser le dénombrement
- prérequis : connaître les nombres de 1 à 10
- objectifs cognitifs : mémorisation, repérage dans l'espace, dénombrement
- objectif méthodologique : sélectionner un élément en cliquant dessus avec la souris
- temps imparti : 1 séance de 15 minutes

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : travail individuel ou par 2

- déroulé des étapes
  - Après manipulation d'un jeu de *memory* traditionnel (cartes), les élèves découvrent le logiciel par 2. À tour de rôle, les enfants effectuent le travail demandé. Il est possible d'augmenter le temps de visualisation des images ou de laisser davantage de temps pour réaliser une partie si l'exercice paraît difficile. À l'inverse, il est possible d'augmenter le nombre d'images à regrouper par paires si l'enfant n'éprouve pas de difficultés.
  - Cette activité peut déboucher, en fonction des projets de la classe, sur la fabrication d'un *memory* par les enfants.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

Mémo-Images

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : juin 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X ou Windows

Site dédié : http://www.projectomega.com/open-source

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

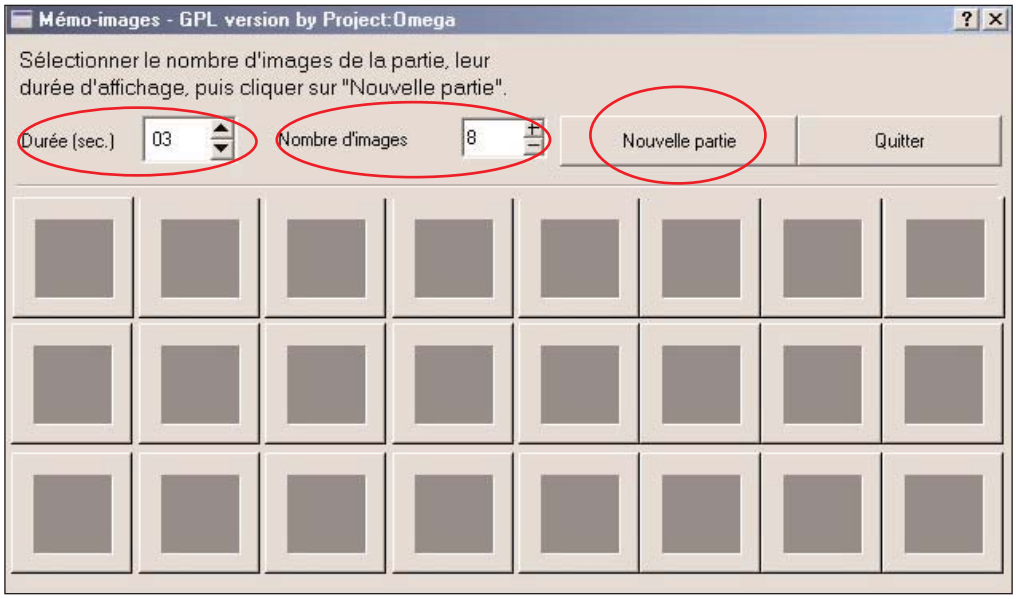
Discipline : transversal (travail de mémorisation)

Descriptif : *Mémo-Images* est un logiciel ludo-éducatif. Il s'agit d'un jeu de *memory* à base d'images. Il est possible de paramétrer la difficulté des parties en fonction de 2 critères : le nombre d'images à mettre en paires et le temps de visualisation des images une fois qu'elles sont retournées.

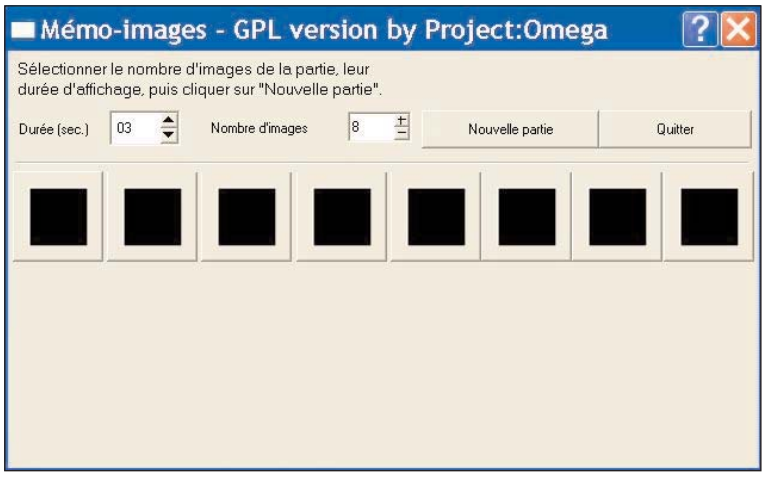
Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil

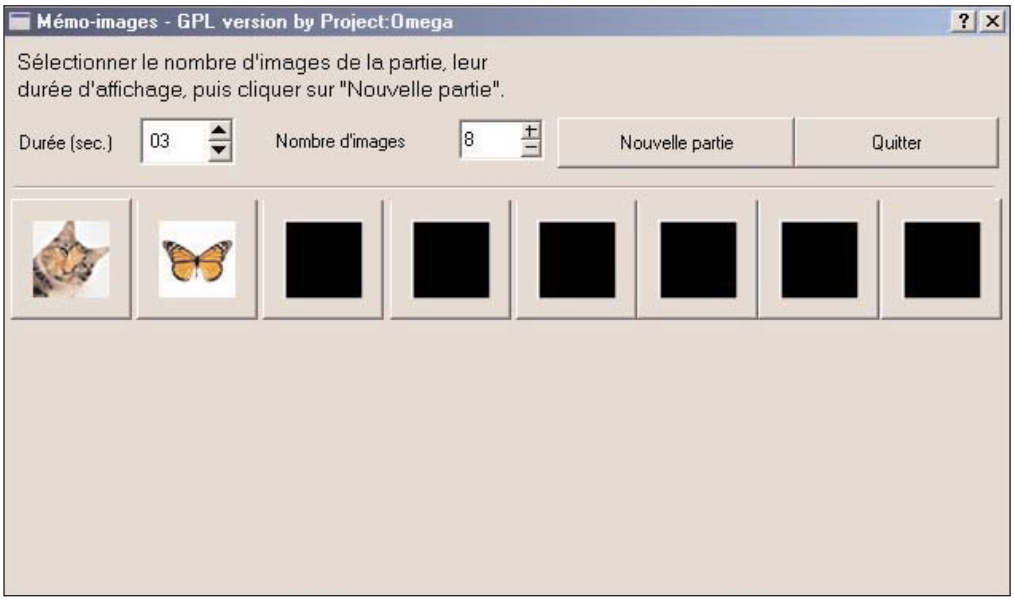


- La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le joueur doit en premier lieu choisir le nombre d'images à assembler par paires (de 4 à 24) ainsi que le temps de visualisation des cartes une fois qu'elles sont retournées (de 1 à 3 secondes). Il faut ensuite cliquer sur Nouvelle partie pour commencer à jouer.

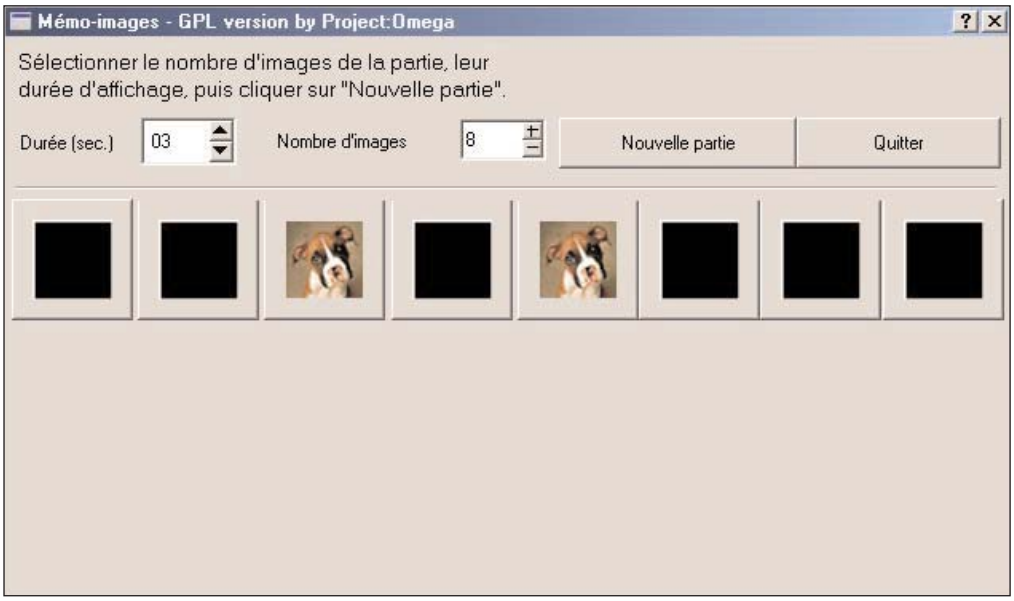


- Dans l'exemple ci-dessus, il faut reconstituer 4 paires d'images. Les cartes sont retournées par deux à l'aide de la souris (il faut cliquer dessus).

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

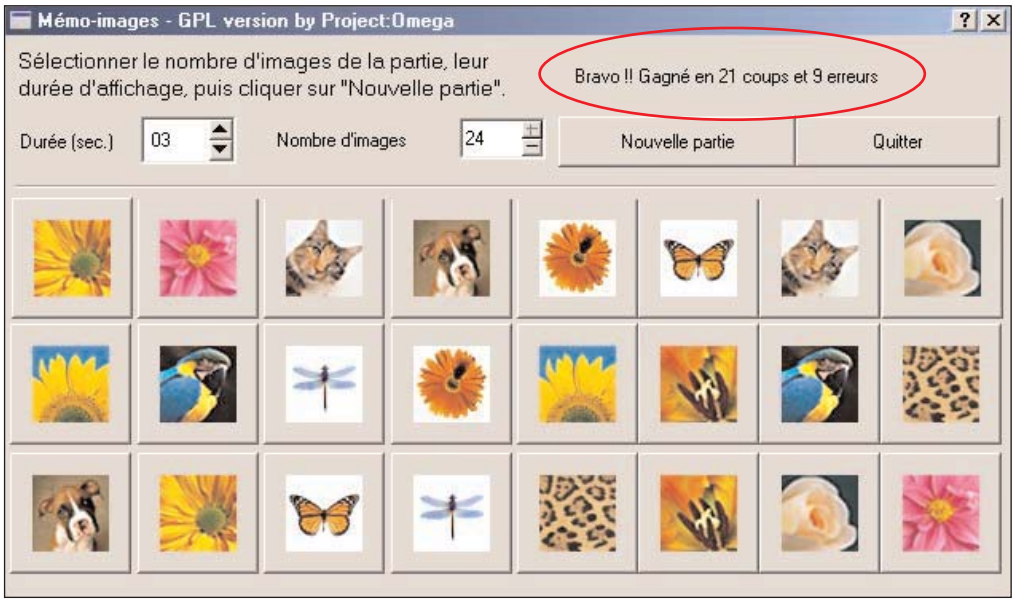


- Lorsque 2 images retournées sont différentes, elles restent affichées un certain temps, selon le choix fait précédemment (ici 3 secondes). Elles sont ensuite automatiquement remises "à l'envers".



- Lorsque 2 images retournées sont identiques, elles restent découvertes jusqu'à la fin de la partie.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine


Mémo-images - GPL version by Project:Omega
Sélectionner le nombre d'images de la partie, leur durée d'affichage, puis cliquer sur "Nouvelle partie".
Bravo !! Gagné en 21 coups et 9 erreurs
Durée (sec.)
03
Nombre d'images
24
Nouvelle partie
Quitter

✹ Lorsque toutes les paires ont été découvertes, un signal sonore (applaudissements) indique la réussite et le score s'affiche en haut à droite.

Remarque : les séries ne sont pas répétitives mais à tirage aléatoire.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Mémo-Images (J. Cerfontaine)

Présentation

- discipline : transversal (mémorisation, discrimination visuelle)
- niveaux concernés : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS
- descriptif : utilisation d'un logiciel comme support de mémorisation et de discrimination visuelle
- référence aux programmes officiels : utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur
- prérequis : pour effectuer son travail, l'enfant doit être capable de repérer le nombre de coups joués et le nombre d'erreurs commises.
- objectifs cognitifs : mémorisation, repérage dans l'espace
- objectif méthodologique : sélectionner un élément en cliquant dessus avec la souris
- temps imparti : 1 séance de 15 minutes

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : travail individuel ou par 2

- déroulé des étapes
  - Après manipulation d'un jeu de *memory* traditionnel (cartes), les élèves découvrent le logiciel par 2. À tour de rôle, les enfants effectuent le travail demandé. Il est possible d'augmenter le temps de visualisation des images ou de laisser davantage de temps pour réaliser une partie si l'exercice paraît difficile. À l'inverse, il est possible d'augmenter le nombre d'images à regrouper par paires si l'enfant n'éprouve pas de difficultés.
  - Cette activité peut déboucher, en fonction des projets de la classe, sur la fabrication d'un *memory* par les enfants.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Janick Cerfontaine

Piles

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega

Version : 1.0

Licence : GPL

Date de parution : mars 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X ou Windows

Site dédié : http://www.projectomega.com/open-source

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

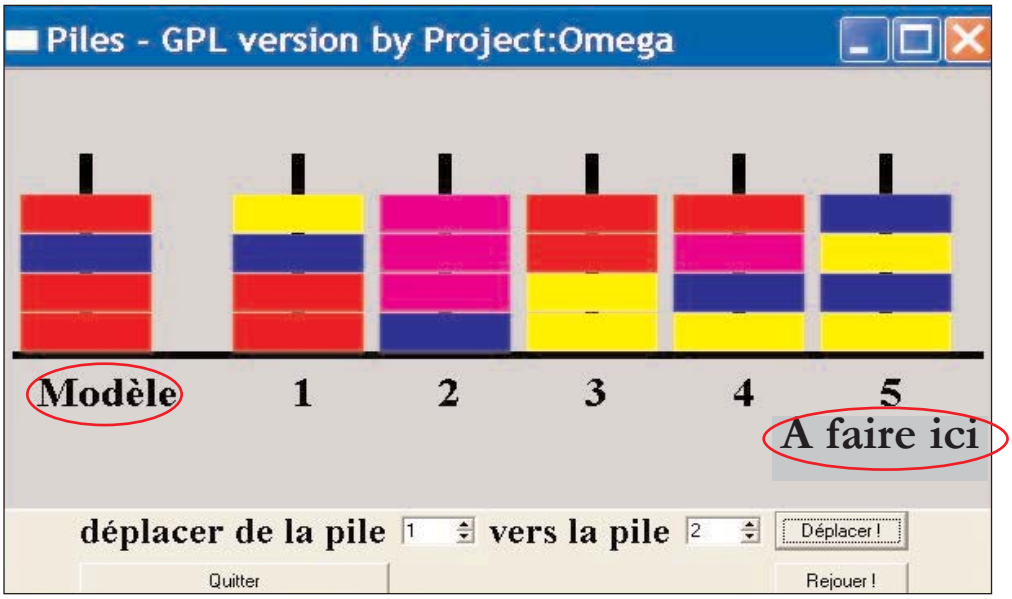
Discipline : découverte du monde (situations problèmes, repérage de positions, réalisation de séries identiques)

Descriptif : *Piles* est un logiciel ludo-éducatif. Le principe consiste à reproduire à l'identique une pile de 4 disques colorés à partir des disques de 5 autres piles que l'on peut déplacer.

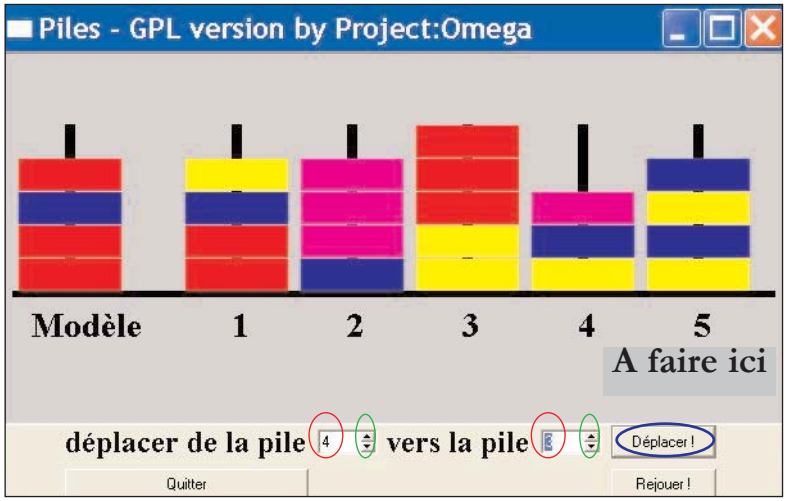
Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Frédérique Mayeux

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil

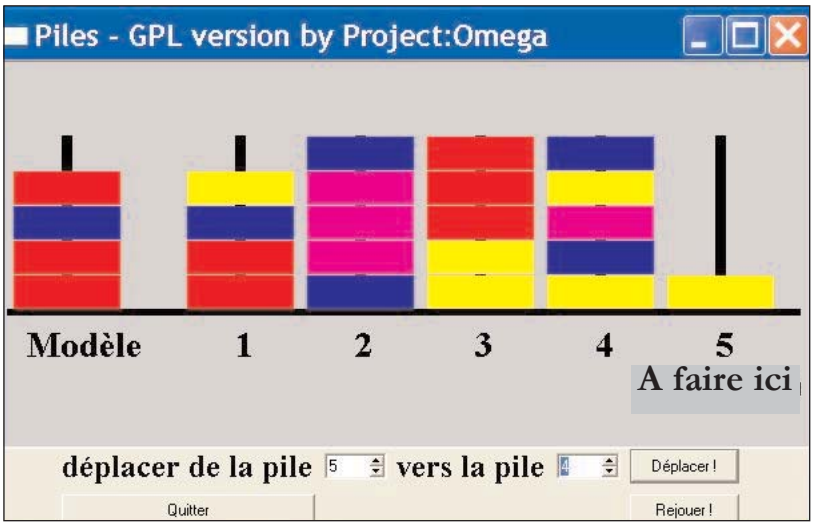


- La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le modèle se trouve à gauche comme cela est indiqué. Il doit être reproduit sur la tige en dessous de laquelle figure la mention "A faire ici". Chaque pile comporte au départ 4 disques colorés et 1 place vide pour permettre les déplacements.

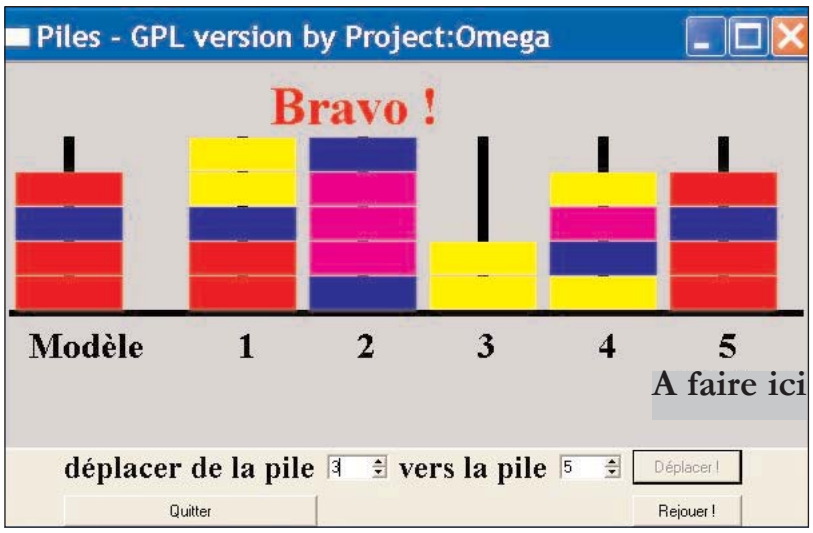


- L'élève utilise les flèches associées aux cases titrées "déplacer de la pile" et "vers la pile" ou tape directement le chiffre des piles (à l'aide du pavé numérique du clavier de l'ordinateur) dans les cases pour réaliser les déplacements des disques d'une tige vers l'autre. Une fois les chiffres inscrits dans les cases, il faut cliquer sur "Déplacer !" pour que le déplacement ait lieu.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Frédérique Mayeux



- Dans l'exemple, la pile 5 est progressivement dégagée en tenant autant que possible compte de l'ordre des couleurs des disques nécessaires à sa reconstruction.



- Lorsque la pile a été reconstituée, un signal sonore (applaudissements) retentit et l'inscription "Bravo !" est lisible à l'écran, indiquant la réussite.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Frédérique Mayeux

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Manipulation des abaques (F. Mayeux)

Présentation

- discipline : découverte du monde
- niveaux concernés : GS de maternelle, CP
- descriptif : résolution d'une situation problème en utilisant le support des abaques et des fiches modèles
- référence aux programmes officiels : résolution d'une situation problème
- prérequis : reconnaissance des couleurs, connaissance de l'écriture chiffrée de 1 à 5, utilisation de la souris (cliquer sur un élément pour le sélectionner, sur une flèche pour augmenter une valeur numérique) et du pavé numérique du clavier de l'ordinateur
- objectif cognitif : anticipation
- objectif méthodologique : utiliser la souris et le clavier
- temps imparti : 2 séances de 20 minutes pour le travail en groupe et collectif

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : collectif, en groupes de 2 ou 3 et en individuel

- déroulé des étapes

• La séance débute par la présentation collective du matériel (abaques, fiches modèles). Les élèves reçoivent la consigne (reproduire à l'identique le modèle). Une gommette indique la pile qui doit être mise en conformité avec le modèle.

• Vient ensuite le travail en groupe de 2 ou 3 :

✔ chaque groupe dispose d'un abaque et du matériel nécessaire pour reproduire le modèle (pour chaque groupe, choisir une seule forme) ;

✔ lorsque l'abaque est prêt, les élèves cherchent à résoudre le problème en manipulant ;

✔ l'enseignant ajoute comme consigne que le nombre de formes sur une tige est limité à 5.

• Puis vient le temps du travail collectif, de la mise en commun des travaux :

✔ on vérifie la conformité des abaques réalisés (pile identique au modèle ou non, bien placée ou non) ;

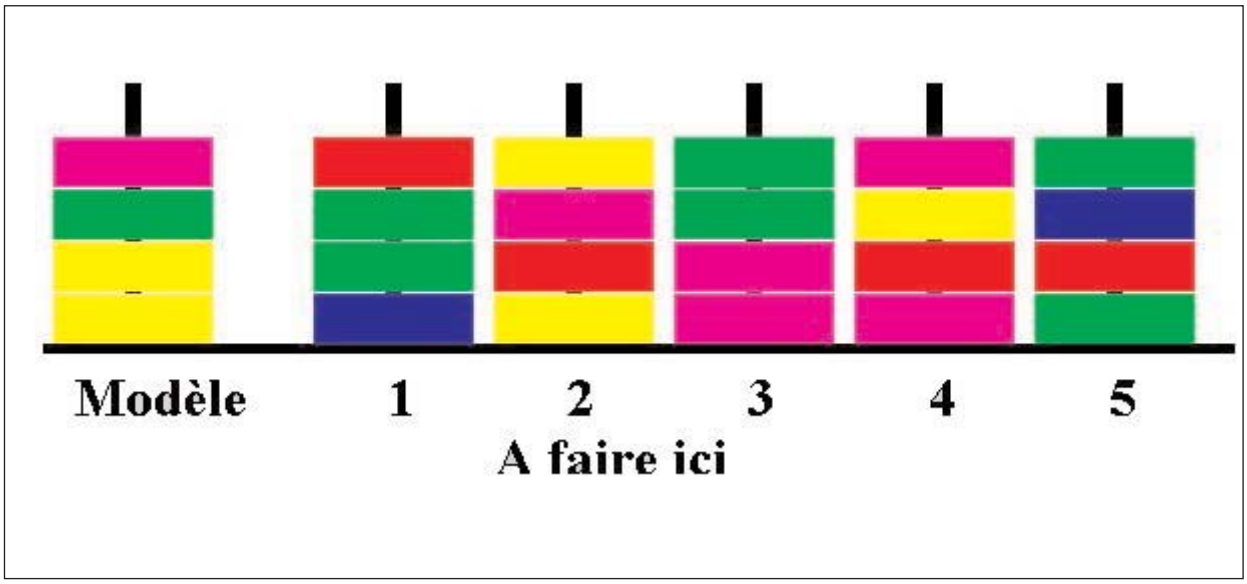
✔ les élèves verbalisent leurs stratégies ;

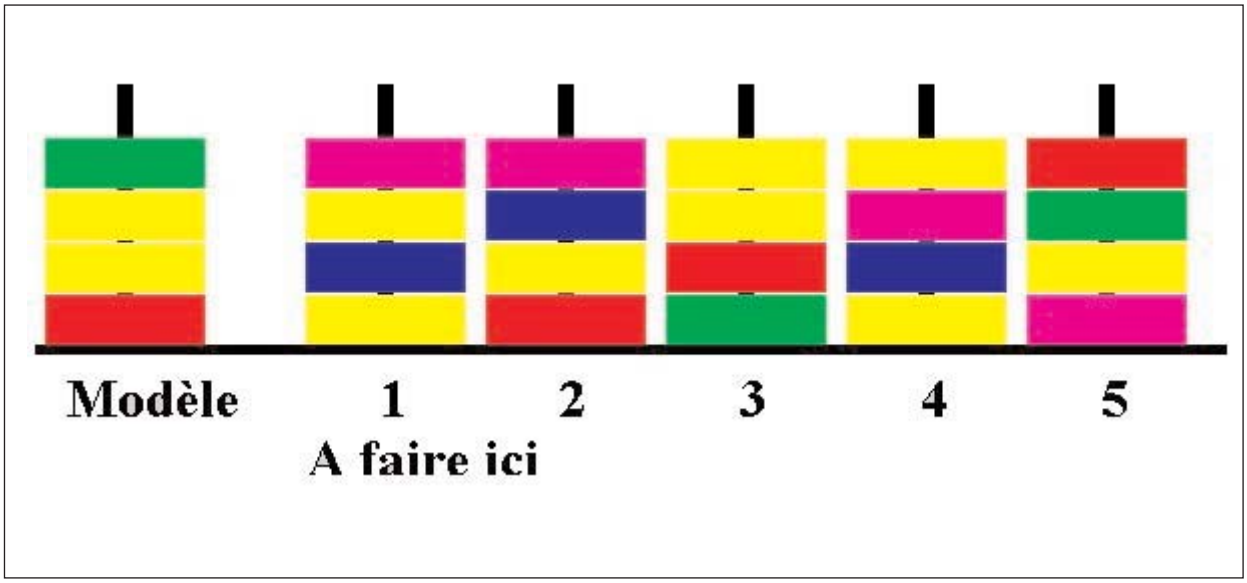
✔ l'enseignant organise un jeu en groupes en introduisant les commandes non verbales (prévoir 2 jeux d'étiquettes de 1 à 5).

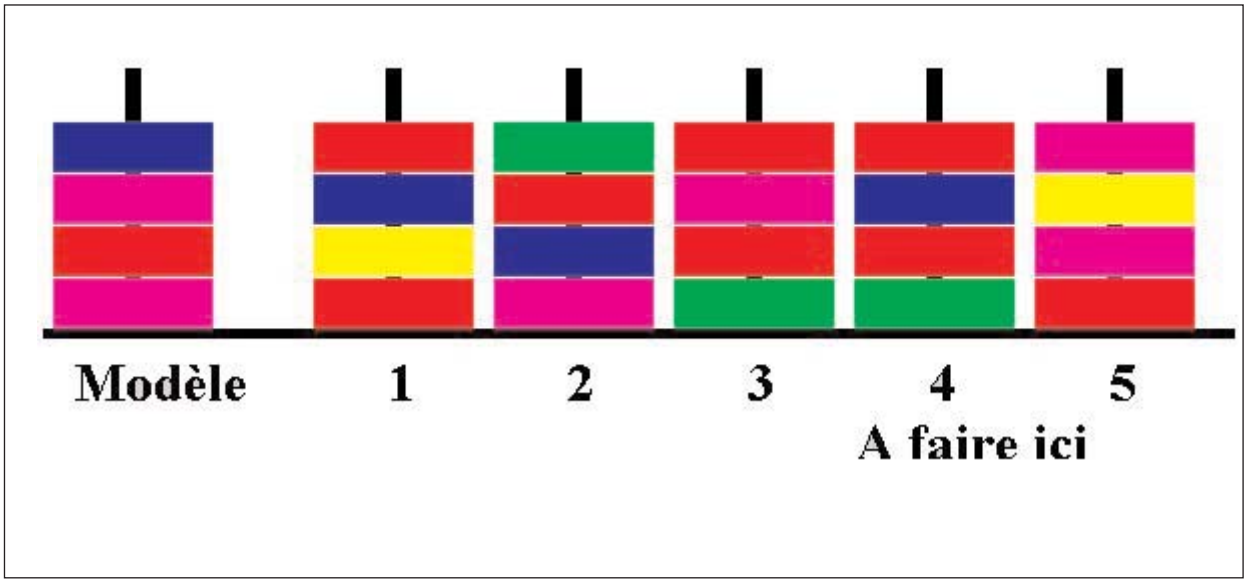
• Les élèves manipulent pour terminer le logiciel *Piles* : le travail se fait de façon individuelle ou par groupes de 2 ou 3. Dans ce cas, on joue chacun à son tour, on peut aider un camarade mais on ne manipule pas la souris à sa place.

Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Frédérique Mayeux

Fiches modèles







Fiche sous licence de documentation libre : le contenu de ce document peut être copié, redistribué et/ou modifié sous les conditions énoncées dans la GNU FDL version 1.2 ou ultérieure
Auteur : Frédérique Mayeux